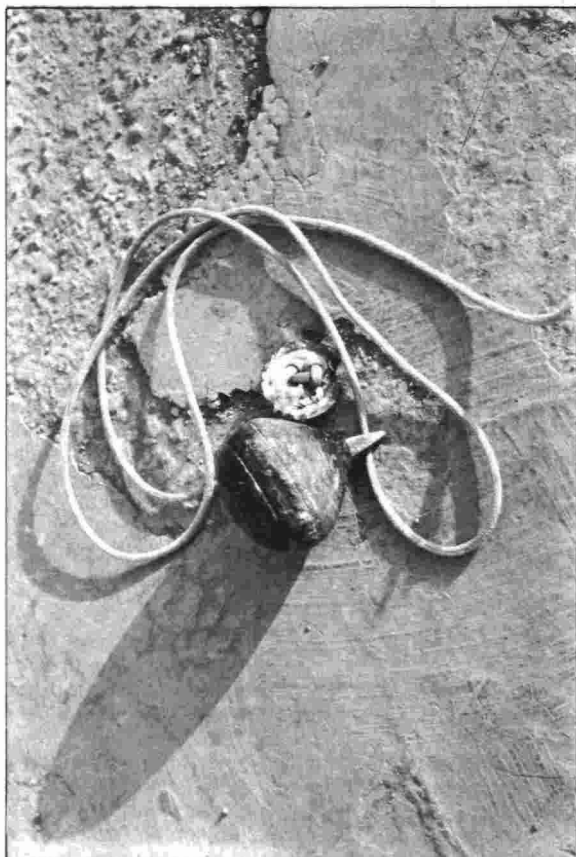


# Juegos infantiles de Zafra

Por: Ana Belén Tallés Cristóbal

Los niños de Zafra, como los del resto de los pueblos de España, juegan desde muy temprana edad con sus padres y familiares. Un ejemplo de este tipo de juegos es el clásico «¿Cu?... itras!» de todos conocido: mientras la madre tiene en brazos al niño, otra persona asoma por un hombro diciendo «¿Cu?», para esconderse y



«Repión»

reaparecer por el otro pronunciando «itras!», lo que provoca la risa del niño. Pero además de estos primeros entretenimientos comunes en la mayor parte del país, existen otros correspondientes a la etapa inmediatamente posterior que, si bien como hemos dicho antes son muy generales, en cada lugar presentan una o varias formulillas propias. Este es el caso del juego llamado «Pipirigaña»: en él participan niños y niñas menores de cuatro años y, como en el caso anterior, es un familiar el que dirige el juego. Para su realización, nos dice Hernández de Soto (1), se colocaban los niños alrededor del director apoyando las palmas de las manos sobre las piernas de éste. El autor publica en 1884 varias versiones correspondientes a los pueblos de Badajoz, de las cuales mostramos a continuación dos, recogidas en Zafra:

1ª «— Pipirigaña / Jugaremos a cabaña / ¿Qué jugaremos? / Las manitas cortaremos / ¿Quién las cortó? / El agua que llovió / ¿Dónde está el agua? / Las gallinitas se la bebieron / ¿Dónde están las gallinitas? / Poniendo «güebos» / ¿Dónde están los «güebos»? / Los frailes se los comieron / ¿Dónde están los frailes? / Diciendo misa / En la capilla / Con un papelito / Y agua bendita».

2ª «— Pipirigaña / Jugaremos a cabaña / Los perros en el monte / Las cabras en la corte / María Mari-cuela / Bárreme esta escuela / No te la puedo barrer / Tengo un «deo cortao» / ¿Quién te lo cortó? / El hijo del Rey / ¿Dónde está el hijo del Rey? / Oyendo misa / Tapa camisa».

A medida que canta la letrilla va dando un pellizquito en cada mano, de manera que aquella en la que acaba la canción se pone en la espalda, y la otra, cuando le toque, en el pecho. Habiendo retirado todos los niños sus manos, el director, dirigiéndose al primero que las ocultó, entabla con él el siguiente diálogo, que repetirá con el resto de los jugadores hasta finalizar el juego:

«— Saca, saquilla / No quiero, que me la come la ratilla / — Saca, sacón / — No quiero, que me la come el ratón / — Sácala, sácala, que lo mando yo».

En Zafra, en la actualidad, hemos preguntado por la letra de este juego, y hemos recogido las siguientes variantes:

1ª «- Pipirigaña  
Mata la gaña  
Un borriquito  
Bien «pelaíto»  
¿Quién lo peló?  
La pícara «agüela»  
Que está en el rincón».

2ª «- Pipirigaña  
Jugaremos a cabaña  
Monte Real  
Con un caballo blanco  
Secando los campos».

Ambas han sido facilitadas por niñas de once y doce años del colegio «Germán Cid», de Zafra.

La tercera versión fue facilitada por Encarna Amaya y Ana Álvarez, de veintiséis años de edad, así como por la madre de la segunda:

3ª «- Pipirigaña  
Jugaremos a cabaña  
¿Cómo jugaremos?  
Las manitas cortaremos  
¿Quién las cortó?  
La pícara vieja  
Que está en un rincón  
Alza la mano  
Que te pica un gallo  
Uno azul y otro canario».

Nos dicen que este juego se solía realizar en invierno, colocados alrededor del brasero, y las manos en las que terminaba la canción se iban ocultando debajo de la mesa.

Como en lo expuesto por Hernández de Soto, una vez escondidas todas las manos, el director se dirige uno por uno a los jugadores por el orden en que fueron perdiendo, estableciendo el diálogo ya dicho.

Tras esto, y cuando el niño ya ha sacado la mano, el director le dice señalando un lado y otro de ella:

«- Por aquí fría  
Por aquí caliente  
Y la manita en la frente».

Cuando la mano del niño ya está en la frente, se produce otro diálogo:

«- ¿Sabes que ha venido tu padrino?  
- ¿Qué me ha traído?  
- Un «jugón»  
- ¿De qué color?  
- De cosquillitas de cosquillón».

Y diciendo esto, el familiar hacía cosquillas al niño bajo los brazos.

De las versiones aquí expuestas la primera, de Sergio Hernández de Soto, y la tercera, recogida por nosotros, son dos ejemplos de canto de relación. Los antecedentes más o menos directos de estos cantos de relación, según Bonifacio Gil (2) «bien pueden buscarse (dentro del espacio peninsular) en la primitiva poesía luso-española, lo mismo erudita que popular». Henríquez Ureña, (3) al tratar de esta clase de poesía, dice: «Después del siglo XV, la fórmula paralelística y la encadenada (de relación), ya en combinación, ya separadamente, resurgen de tarde en tarde en la literatura española, más a menudo a través de los poetas portugueses

—como Gil Vicente— que de los castellanos». Continúa Bonifacio Gil: «La poesía encadenada, en nuestra literatura, decayó a partir de la indicada centuria. Los ejemplos que vemos, acompañando a juegos infantiles de Extremadura, son de época moderna o relativamente moderna».

En cualquier caso, lo interesante es comprobar cómo después de la publicación de Hernández de Soto éste juego sigue vigente, y tanto su letra como sus normas son muy similares a las recogidas hace un siglo por este autor.

Una vez vistos estos dos ejemplos, elegidos entre los muchos que pertenecen a los primeros momentos de la infancia, durante los cuales el niño permanece la mayor parte del tiempo en su casa, vamos a ver una serie de juegos realizados por los niños de Zafra que ya están en edad escolar. Empezaremos con aquellos en los que sólo participan niñas, para terminar con los propios de niños.

## JUEGOS DE NIÑAS

Comenzamos con los juegos de CORRO, caracterizados por admitir un número ilimitado de participantes, cuyas edades oscilan entre los cinco/seis y doce/trece años. Generalmente son juegos donde prevalece la carrera siguiendo el ritmo de una canción, por lo cual suelen realizarse al aire libre. Dentro de este apartado vamos a incluir también aquellos en los que las niñas forman dos filas paralelas enfrentadas.

«Miguel, Miguel, Miguel»: Se disponen las niñas en corro y, cogiéndose las manos, comienzan a girar mientras cantan:

«- Miguel, Miguel, Miguel  
Trolé, trolé, trolé  
Miguel, Miguel, Miguel  
La vuelta es al revés  
Un, dos, tres».

Al decir «tres», cambia el sentido del giro, ocurriendo lo mismo cada vez que finaliza la canción. (Informantes: niñas del colegio «Germán Cid», de Zafra).

«La espada y el espadete»: Colocadas las jugadoras en círculo, permanecen sin dar vueltas, y otra, en el centro, se tapa los ojos con una mano y, con el otro brazo perpendicular al cuerpo, va señalando a sus compañeras mientras gira sobre sí misma cantando:

«- La espada y el espadete  
Dicen que la tengo yo  
La tiene una amiga mía  
Clavada en el corazón  
El día que yo me muera  
Que me entierren en un cajón  
Con una manita fuera  
Diciendo adiós, adiós, ..., ¡adiós!»

Al decir el último «adiós» deja de girar, y la niña a la que apunta con el brazo pasa al centro, ocupando la otra su puesto en el corro. (Informantes: niñas del colegio «Germán Cid»).

«Una pulga y un piojo»: De este juego hemos recogido dos versiones, y ambas difieren en letra y normas de la ofrecida por Hernández de Soto. Se refiere ésta a las bodas de una pulga y un piojo. Rodríguez Marín (4) nos dice que es una canción infantil utilizada, aún sin ser nana, para dormir a los niños, y la «Enciclopedia de la Cultura Española», al hablar del Carnaval, la menciona como propia de estas fechas.

La variante de este juego facilitada por las niñas del

colegio «Germán Cid», es la siguiente: se cogen las jugadoras de la mano y, formando una rueda, comienzan a girar cantando:

«- Una pulga y un piojo  
Y un escarabajo blanco  
Pachín, parabara, pachín  
Parabara, pachín».

Al decir la primera vez «pachín» el corro se deshace al abrirse dos niñas, una hacia cada lado, arrastrando tras de ellas a las demás, y se cierra cuando vuelven a unirse, quedando esta vez todas mirando hacia fuera (foto 1).



Foto 1. La pulga y el piojo.

Esta operación de abrir y cerrar el corro tiene que realizarse en el tiempo que transcurre entre el primer «pachín» y el último, de manera que una vez dicho éste, tienen que estar ya todas colocadas para empezar a girar al comienzo de la canción.

La segunda variante nos la facilitaron Encarna Amaya y Ana Álvarez. Se trata esta vez de un juego en el que las niñas se disponen en dos filas paralelas limitando un pasillo central que una de ellas recorre al ritmo de la canción entonada por las jugadoras. Nuestras dos informantes no recordaban su letra totalmente, por lo que la presentamos incompleta:

«- Una pulga y un piojo  
Y un escarabajo blanco  
Pachín, parabara, pachín  
Parabara, pachín  
Se pusieron a jugar  
En la puerta de un estanco  
Estribillo  
Y salió la estanquera  
Y les dio un escobonazo  
Estribillo  
(...)

Cuando la canción estaba terminando, la niña del centro se paraba frente a una compañera y esta pasaba a recorrer el pasillo, ocupando la otra su puesto en la fila, mientras empezaban de nuevo la canción.

«El jardín de Vera»: Antes de pasar a describirlo, vamos a presentar aquí el que recoge Hernández de Soto con el nombre de «El jardín de Venus». Se trata de un juego de corro en el que, agarradas de la mano, las niñas giran mientras cantan: «-Si queréis al Conde de Cabra / Conde de Cabra y puede ser: / En un jardín de Venus / Tres maravillas van / Y la que va en el medio / Hija de un capitán / Sobrina de un alférez / Nieta de un coronel / Soldado de a caballo / Retírate al cuartel / Ya me voy retirando / Ya me retiraré / Que voy a ver la novia / Que está frente al cuartel / A la de bayolita / A la de bayolé».

«Acabada la canción —escribe Hernández de Soto— vuelven a repetirla y sigue la rueda.

Ana Álvarez, su madre y Encarna Amaya, nos ha informado del juego llamado «El jardín de Vera», que tanto por el tipo de juego como por la letra de la canción, está íntimamente relacionado con el anterior. En esta ocasión se combina la rueda con la disposición de las niñas en dos filas, desarrollándose de la siguiente forma: Dispuestas en corro, una niña ocupa el centro y las demás empiezan a girar cantando:

«- En un jardín de Vera  
De maravilla va  
Y la que va en el medio  
Hija es de un capitán  
Sobrina de un alférez  
Teniente coronel  
Montada a caballo  
Retírate al cuartel».

En este punto, el corro se abre disponiéndose las niñas en dos filas, y la jugadora del centro, recorriendo el pasillo, canta:

«- Ya me voy retirando  
Ya me retiraré  
Que voy a ver a mi novio  
Que está en el cuartel».

Sus compañeras de juego responden:

«- El novio que tú tienes  
Lo quiero yo saber».

Y la jugadora, parándose delante de una de las niñas, dice:

«- El novio que yo tengo  
Mírale qué guapo es».

Entonces, la niña elegida pasaba al centro, y las demás jugadoras forman de nuevo el corro repitiendo la canción.



Foto 2. La carretilla.

«La carretilla»: En él son dos niñas las que ocupan el pasillo, comenzando colocada cada una en un extremo de manera que se cruzan varias veces mientras se desarrolla el juego. Estas dos niñas tienen que ir realizando las posturas que indica la letra de la canción: Poner una rodilla en tierra, quedarse quietas, levantarse, cruzarse de espaldas, agitar la falda con las manos, tirarse besos, y darse un abrazo en el centro del pasillo (foto 2). A continuación pasa cada niña a una de las dos filas y salen al pasillo aquellas cuyos puestos ocupan. La letra es la siguiente:

«- Este es el baile de la carretilla

Este es el baile de la simulada  
Que poniendo la rodilla en tierra  
Toda la gente se queda parada  
«Alevanta», «alevanta», María,  
Que este baile no se baila así  
Que se baila de espaldas, de espaldas  
Mariquilla, meneas esa falda  
Mariquilla no me digas eso  
Que a la media vuelta se tiran los besos  
Mariquilla no me digas tanto  
Que a la vuelta entera se dan los abrazos».

(Informantes: niñas de la Barriada del Príncipe, en Zafra)

Entre los juegos que practican las niñas de Zafra, existen varios consistentes en saltar una cuerda, llamada «LA SOGA», siguiendo el ritmo de una canción.

«La barca Lulú»: Es el nombre que recibe uno de estos juegos. Lo practican entre los cinco y los ocho años, y en él pueden participar un número ilimitado de jugadoras, de las cuales dos «dan a la sogá» moviendo la mano de derecha a izquierda, de manera que no da una vuelta completa, sino aproximadamente un tercio de giro. Las demás niñas se colocan al lado de una de las que «da» y van entrando al centro del arco que describe la «soga» saltando dos veces cada una. Realizado esto, salen y se van a colocar al lado de la otra niña que da, para estar en disposición de volver a saltar una vez que lo hayan hecho las otras. La canción que acompaña este juego es la siguiente:

«- La barca Lulú  
Que no tiene «lú»  
Que va por los mares  
Buscando calamares  
La Virgen del Pilar  
Patrona de Alcalá  
Que chis y que chas».

Cada jugadora debe dar dos saltos en su verso, y la participante en el último, sólo dará uno en el «chis»,

5	4
6	3
7	2
8	1

Figura 1

quedándose en el «chas» con los pies separados y la sogá en medio. Si en cualquier momento a lo largo del juego una niña pisa la «soga» o se confunde, pasa a dar, y la que daba, a saltar. (Informantes: niñas de la Barriada del Príncipe).

El último juego que mencionaremos entre los practicados por niñas, recibe el nombre de «El lile». Se juega sobre una cuadrícula dibujada en el suelo con un palo o una tiza (fig. 1). No es necesario poner el número a las casillas, pues las niñas los conocen. Este dibujo es el que da nombre al juego. Para jugar se utiliza una piedra plana, que cogen del suelo y no guardan de una vez para otra. Esta piedra recibe el nombre de «role». Para establecer el orden de intervención, una niña pide ser «primer», otra «segunda», y así sucesivamente. Cada jugadora comienza tirando la «role» a la casilla número 1 desde el punto medio del lado corto inferior, y entrando en ella «a la pata coja» (5). Con el pie que apoya en el suelo empuja la «role» a la casilla 2, luego a las 3, y así sucesivamente hasta la 8, donde coge la «role» y sale del «lile». Luego, desde el mismo punto que antes, tira a la casilla 2, y salta hasta ésta sobre una pierna, llevando la «role» por las casillas restantes. Así va tirando sucesivamente a todas las casillas haciendo el recorrido de la misma forma. Para tirar a la casilla 5 se colocan en el ángulo «a», y para tirar a 6, 7 y 8, en el «b». Una vez realizada esta primera etapa, la siguiente es la que se conoce con el nombre de «¿piso?». Consiste en lanzar la «role» a la casilla 8 y luego, sin mirar, con la vista hacia el cielo, entrar en la casilla 1 y preguntar: ¿piso?; las jugadoras restantes contestan: ¡no!; luego, da un paso hasta la 2 y vuelve a preguntar lo mismo, y así hasta la 8, donde recoge la «role» y, ya mirando, sale del «lile». La tercera y última etapa es la llamada «arrastre». Su proceso es como el de la primera, pero saltando con los pies juntos.

Una vez realizadas estas tres etapas, siempre en sentido contrario a las agujas del reloj, la niña que lo ha conseguido hace un «juego», es decir, elige una de las casillas, marcándola con una «X» o cualquier otro signo (6), y en ella puede descansar siempre que pase, mientras que el resto de las jugadoras tienen que saltarla, con lo que aumentan sus dificultades. Durante el juego se «hace malas» cuando: se pisa raya; se apoyan los dos pies a lo largo de la primera etapa; la niña mira en la segunda etapa; la «role» se queda sobre una raya del «lile», se sale del dibujo, o cae en una casilla equivocada. En el momento en que se «hace malas» pasa a jugar la niña siguiente, y luego las otras, de manera que cuando le vuelve a tocar a la primera, ésta reanuda el juego en el punto donde lo dejó.

Esta información nos ha sido facilitada por Encarna Amaya y por niñas del colegio «Germán Cid». Hernández de Soto no menciona este juego, y sí algunas variantes de la «rayuela».

## JUEGOS DE NIÑOS

Cuatro son los juegos que vamos a ver en este apartado: «El Repión», «La Bilarda», «El Triángulo», y «Pico, Zorro, Zaina».

«El repión»: Es el nombre que recibe en Zafra el juguete que en otras zonas se denomina trompo o peonza. García de Diego (7) dice: «Son conocidas las referencias a las formas y nombres del trompo y a los modos del juego en obras literarias de Grecia y Roma, y hay testimonios aislados más o menos precisos del uso de este juego en todos los continentes». Hernández de Soto no habla de las modalidades de este juego, pero nos describe el «repión» como: «juguete de madera de forma cónica y base esférica muy semejante a la de un globo, sólo que la parte estrecha acaba en una punta de hierro o acero que llaman «púa» o «puya». Esta púa tiene a raíz



de la madera, una pequeña garganta para sujetar en ella el cordel con que se le hace «repiar». Este cordel, que tiene las dimensiones con arreglo al tamaño del repión, lleva en un extremo un nudo, en el cual se sujeta una redondela de cuero, que llaman «zapatilla». Por el otro extremo se empieza a liar sobre la púa hasta terminar el cordel, quedando sujeto por la zapatilla entre los dedos anular y meñique. Después elevando la mano y trazando un círculo en el espacio, se arroja sobre el suelo, quedando el cordel en la mano, y merced al impulso de ésta, el repión sale dando vueltas con tanta rapidez que le permite sostenerse largo tiempo en equilibrio sobre la púa hasta que se «apaga», que es cuando, perdiendo la fuerza, cesa de girar. Llaman a esto «repiar el repión». García de Diego nos dice: «la manera más frecuente de jugar es con el rápido movimiento de rotación sobre su rejón, que hace de eje, movimiento de pocos o de muchos segundos, según la violencia o habilidad del jugador y según las condiciones de la peonza y del suelo».

Durante los días que duró nuestro trabajo de campo, pudimos aprender gracias a los niños de la Barriada del Príncipe y del colegio «German Cid» de Zafra, las formas que tienen de jugar con el «repión». Estas son las siguientes:

- 1º. Cada jugador lanza su «repión» para ver cual dura más «repiando». Cuando lo hace totalmente vertical durante largo rato, se dice que «se ha dormido». Es frecuente pintar este juguete con rayas de colores para aumentar el efecto estético del giro.
- 2º. Una vez que el «repión» de cada jugador está dando vueltas, se coge entre los dedos corazón e índice hasta que se coloca sobre la palma de la mano, ganando el niño que más tiempo lo mantenga girando en ella.
- 3º. Poner una chapa en el suelo y tirar el «repión» para ver que jugador la da. Antiguamente se colocaban monedas, ganándolas el que consiguiera tocarlas con la punta de su trompo.
- 4º. «Los Quecos». En esta modalidad de juego, se puede empezar de dos formas:

- A) Tirando todos su «repión» y el primero que deje de «repiar», «la jopa», es decir, el que «se la queda», «se la liga», o pierde. Si mete la punta en un sitio difícil, el dueño de la peonza mientras esta gira, puede cogerla como ya hemos indicado y soltarla mientras no se pare en otro sitio más favorable. Incluso acordándolo previamente se puede «hacer el tren» que consiste en arrastrar el «repión», mientras gira y ayudados por el cordel, hasta otro sitio que el jugador prefiera.
- B) Haciendo un círculo en el suelo con una cruz en el centro y lanzando los «repiones». El que al pararse quede más retirado de la cruz «la jopa».

Una vez establecido que «repión» ha perdido, su dueño lo coloca en el interior del círculo y los demás jugadores tienen que tratar de sacarlo e introducirlo en otro que está aproximadamente a un metro. Para esto tira el primer jugador su «repión», y pueden suceder varios casos:

- 1) Dar de primeras al que «la jopa», con lo cual puede seguir tirando tantas veces como toques le de.
- 2) Si no le da de primeras, pero su trompo no se para, puede cogerlo en la palma y soltarlo encima del otro. Esto lo puede hacer todas las veces que quiera mientras permanece girando.
- 3) Cuando no ocurren ninguno de los dos casos anteriores, el jugador de turno debe ceder el puesto al siguiente.

Una vez que alguno de los jugadores consigue meter el «repión» en el segundo círculo, agarra el suyo con la mano derecha y el contrario con la izquierda dándole a este una serie de golpes con la punta de su peonza

(foto 3). Esto es lo que se denomina «dar los quecos» o «dar los mecos» y con ellos se pretende romper el trompo contrario mediante un número de golpes que se establecen al principio del juego (8). Si en un turno de «dar los quecos» no consigue romperlo, pasa a intentar el siguiente y así sucesivamente hasta romper el «repión» que «la jopa». En ese momento su dueño se retira del juego y el resto de los niños empiezan de nuevo.

El Sr. Rodero, Subdirector del colegio «Manuel Marín», nos ha informado sobre la manera en que jugaba al «repión», de niño. Era muy semejante a lo aquí descrito y añade que se practicaba en Otoño e Invierno. Esto último según nos ha dicho la hermana de Encarna, se debía a que era en la Feria de San Miguel (29 de Septiembre) cuando los niños de Zafra compraban los «repiones» siendo muy difícil que les durasen hasta el buen tiempo.



Foto 3. El repique.

«La bilarda»: Hernández de Soto recoge este juego con el nombre de «bilarda» y dice: «para jugar cortan los niños dos palos de un grueso regular, uno de cuarenta a cincuenta centímetros, que llaman «el palo» y otro de unos quince centímetros, aguzado en los extremos, para que al dar con «el palo» en uno de ellos, salte. El palo pequeño es el denominado «billarda». Este autor describe una modalidad de este juego que difiere de la recogida por nosotros en la actualidad. Los niños del colegio «German Cid» para decidir quien empieza a jugar, utilizan la fórmula de «pares o nones» (9). Una vez establecidos los turnos se dibuja un círculo en el suelo en cuyo centro se coloca la «bilarda» y el primer jugador tiene que golpearla con el palo en un extremo para conseguir levantarla y una vez en el aire despedirla con el palo, lo más lejos posible. Los intentos de dar a la «bilarda» para conseguirlo, son tres. Si esto ocurre, tiene que colocarse rápidamente dentro del círculo ya que

otro jugador se encargará de cogerla y, con la mano, tratará de introducirla en él a la primera. Si no entra sigue jugando el mismo pero si lo hace empieza el siguiente.

Esta modalidad difiere de la recogida por Hernández de Soto. Sin embargo, este autor dice haber visto a unos chicos franceses del departamento de la Gironda, jugar de una forma que es prácticamente igual a la recogida por nosotros.

«El triángulo»: Se trata de una variante del juego de las canicas de otras zonas. Para él se utilizan las siguientes piezas (foto 4):

- «Hueso», bolita de madera o de barro, cuyo valor es medio «bolindre».
- «Bolindre», bola de cristal de tamaño mayor que su inmediata en valor, la «canica». También recibe el nombre de «boli». Vale por uno.
- «Canica», esfera de cristal con decoración en el eje, tamaño pequeño. Vale por dos «bolindres».
- «Carmona», canica de cristal con el color cubriendo toda la superficie interna de la bola, también se llama «nacar». Su valor es cuatro «bolindres».

Los jugadores en número ilimitado pueden jugar desde un «hueso» hasta diez «bolindres», pasando por todas las cifras intermedias. Empiezan dibujando un pequeño triángulo en el suelo donde colocan una pieza del valor fijado o varias que sumen el equivalente. A varios metros del triángulo marcan una raya con un palo. Desde aquí, tira cada jugador una bola de hierro o acero (10) y comienza a jugar el que más se aproxime a la figura para lo cual se pasa el otro lado de la raya tirando su bola de metal hacia ella. Una vez hecho esto, puede ocurrir que:

- 1) Consiga sacar una o varias piezas del triángulo, pasando estas a ser de su propiedad.
- 2) No logre sacar ninguna, comenzando a jugar el siguiente, tirando cuando le vuelva a tocar desde el punto donde se detuvo su bola.



Foto 4. El triángulo.

Una vez que han tirado los demás jugadores, existe la posibilidad de dar con tu bola a la de otro niño. En ese caso se dice que «le has matao» y este jugador se tiene que retirar del juego. (Informantes: niños de la Barriada del Príncipe y del colegio Germán Cid, de Zafra).

«Pico, Zorro, Zaina»: Para este juego se dividen los niños en dos bandos, de los cuales, uno de ellos, «la jopa». De este último grupo uno de los jugadores se agarra doblando el cuerpo, a una reja o un árbol y a él, por detrás y en la misma postura, se van agarrando sus compañeros hasta formar una fila. Los jugadores del otro grupo tienen que ir saltando de uno en uno, quedándose sentados encima de los otros, tratando los primeros que lo hacen, de llegar lo más cerca posible de la

reja o el árbol para dejar espacio a sus compañeros. Si alguno de los niños que saltan se cae, o al saltar tira a otro chico de su bando, pasan todos a «joparla». Sino una vez que están todos subidos, uno de los de arriba pregunta: «¿Pico, Zorro, o Zaina?» Cada palabra se corresponde con una postura de la mano:

- «Pico», puño cerrado.
- «Zorro», sólo el pulgar extendido.
- «Zaina», mano abierta.

El que las pronuncia mientras lo hace adopta una de ellas, teniendo que adivinarla uno de los de abajo. Si aciertan, pasan a «joparla» los otros, en el caso contrario la siguen «jopando» los mismos. (Informantes: niños de la barriada del Príncipe y del colegio Germán Cid, de Zafra).

Además de los juegos vistos hasta aquí, existen otros muchos de los que no vamos a tratar por falta de espacio. Lo mismo ocurre con los que son comunes a niños y niñas. Pero no quisiera terminar sin enumerar por lo menos algunos de estos últimos: «Gallito inglés», «Arrancar cebollas», «Morcilla restirante», «Los colores», «Las solteronas», «La guantá», «Prenda lerenda», y un largo etcétera.

Agradecemos la colaboración prestada por: niños y niñas del colegio Germán Cid, en especial a Dolores Manzano. Niños y niñas de la Barriada del Príncipe. Encarnación Amaya, profesora del colegio Manuel Marín y Sr. Rodero, Subdirector de dicho centro. Por último agradecemos la información que nos ha sido facilitada por Ana Álvarez.

#### Bibliografía

- HERNANDEZ DE SOTO, Sergio *Juegos infantiles de Extremadura* «Biblioteca de tradiciones populares» Vols. II y III. Madrid, 1884.
- GIL, Bonifacio *El canto de relación en el folklore infantil de Extremadura*. Badajoz, 1947.
- RODRIGUEZ MARIN, *Cantos populares españoles* Vol. I. Madrid, 1981.
- ZAMORA VICENTE, Alonso *El habla de Mérida y sus cercanías* Madrid, 1943.
- GARCIA DE DIEGO, Vicente *El trompo* Madrid, 1961.
- ENCICLOPEDIA DE LA CULTURA ESPAÑOLA. Vol. I. Madrid, 1963.

#### Notas

- (1) HERNANDEZ DE SOTO, Sergio *Juegos infantiles de Extremadura* en «Biblioteca de Tradiciones Populares» Vols. II y III. Madrid, 1884.
- (2) GIL, Bonifacio *El canto de relación en el folklore infantil de Extremadura*. Badajoz, 1947.
- (3) HENRIQUEZ UREÑA, P. *La versificación irregular en la poesía castellana*. Madrid, 1933.
- (4) RODRIGUEZ MARIN, *Cantos populares españoles* vol. I. Madrid, 1981.
- (5) HERNANDEZ DE Soto recoge la expresión «pijoleando» como utilizada en Zafra para expresar «andando a la pata coja».
- (6) ALONSO ZAMORA, Vicente en «El habla de Mérida y sus cercanías» (Madrid, 1943) menciona «rula» como la palabra aplicada por los participantes en el «calajanso», juego parecido al «lile», para los adornos que marcan los cuadros ganados.
- (7) GARCIA DE DIEGO, Vicente *El Trompo*. Madrid 1961.
- (8) Frecuentemente sustituyen la púa la fábrica por otra más grande para que «repié» mejor y para romper más fácilmente el «repión» contrario.
- (9) Un niño elige «pares» y otro «nones» a continuación sacan al mismo tiempo dedos. Dependiendo que la suma de estos sea par o impar se librará uno y otro. El que no se libra vuelve a repetir la operación con otro, y así sucesivamente.
- (10) Estas bolas las consiguen los niños en una fábrica de Zafra.